



REGULAMENTO II CORRIDA DE AVENTURA Sesi Jaú – 70º Jogos do Sesi

O Evento

Art 1º - A Corrida de Aventura é composta de algumas modalidades de esporte de aventura: Trekking, desafios de força, resistência (entre outras) e é adaptada pela Coordenação do Sesi Jaú para atendimento aos beneficiários da Indústria, em categoria única, para equipes consideradas iniciantes.

Art 2º - A prova será realizada no dia 29 de outubro de 2017, na cidade de Jaú, com a largada das equipes prevista para as 8h no endereço: Av. João Lourenço Pires de Campos, 600 - Jardim Pedro Ometto - Jaú - SP - Sesi Jaú.

Inscrições

Art 3º - A etapa terá a participação máxima de 35 equipes de corrida de aventura. Cada equipe deverá ser composta por 5 integrantes com idade mínima de 16 anos, sendo obrigatório a presença de no mínimo 04 integrantes no dia da realização da prova. A equipe poderá ser mista, masculina ou feminina, mas será premiada como uma única categoria. Caso a equipe esteja presente com menos de 04 integrantes poderá participar da prova, mas não contará para classificação final.

Art 4º As inscrições para empresas serão realizadas exclusivamente pela internet no site: <https://inscricaoqgestaoesportiva.sesisp.org.br/?473> a partir de 14 de setembro de 2017.

As inscrições para comunidade em geral será realizada diretamente no Centro de Qualidade de Vida do Sesi Jaú não havendo outros postos de inscrição no prazo de 14/09/2017 a 25/10/2017.

Art 5º - A inscrição completa da equipe deverá ser realizada até dia 25/10/2017 pelo site oficial das inscrições ou no Centro de Qualidade de Vida Sesi Jaú. A inscrição simples do capitão da equipe não significa que a equipe esteja com a inscrição de acordo, devendo esta realizar a inscrição de todos os seus componentes.

Parágrafo 6º As inscrições poderão ser encerradas antes da data acima mencionada, caso seja atingido o limite técnico de 175 (cento e setenta e cinco) inscritos no evento.

Pagamento

Art 7º O pagamento de inscrições de empresas deverá ser realizado na rede bancária e a efetivação da inscrição dar-se-á quando da referida compensação.

O pagamento de inscrições para comunidade em geral deverá ser realizado na Secretaria Única do Centro de Qualidade de Vida Sesi Jaú, à vista em dinheiro ou cartão de débito.

Seu valor será:

- R\$ 210,00 (duzentos e dez reais) por equipe de CORRIDA DE AVENTURA (equipes de 05 pessoas). Esse valor é aplicado à equipe independente do número de pessoas nela inscrita;



Art 8º No ato da inscrição, os atletas devem ter conhecimento e concordar com o regulamento.

Empresas devem assinalar a opção apresentada no sistema on-line, onde os participantes aceitam todos os termos do regulamento e assume total responsabilidade por sua participação e de sua equipe no evento responsabilizando-se inclusive pela saúde dos membros da equipe **ou** anexando o atestado médico no site de inscrição.

Comunidade em geral deve tomar conhecimento do regulamento que estará disponível nas redes sociais e site do SESI Jaú e assinar lista de concordância com o mesmo no ato de sua inscrição.

Art 9º O atleta terá um prazo de 07 (sete) dias a contar da data de inscrição para a solicitação de devolução do pagamento referente a sua inscrição, conforme norma do Código de Defesa do Consumidor. Após este período não haverá devolução do mesmo

Kit Atleta

Art 10º O KIT ATLETA será composto por:

- Camiseta alusiva ao evento;
- Viseira;
- Squeeze Flexível.
- Mapa do percurso

Art 11º O KIT ATLETA será disponibilizado para retirada na véspera do evento (28/10/2017), no SESI Jaú das 8:30 às 17:30.

Atletas que residem fora do município de Jaú poderão retirar seu kit no dia do evento das 7:00 às 7:45.

Serão entregues os kits apenas para atletas devidamente inscritos e que apresentarem o TERMO DE RESPONSABILIDADE devidamente assinado

Art 12º O atleta que não comparecer ao evento perderá o direito ao kit.

Art 13º Não serão entregues kits fora do período determinado nem após o evento.

Art 14º Para retirar o KIT ATLETA o atleta deverá apresentar documento original com foto (R.G., Carteira de habilitação ou Passaporte.)

Art 15º Não haverá entrega de Kit para outros representantes que não o titular da inscrição.

Corrida de Aventura

Art 16º - O horário de largada da prova de Corrida de Aventura será às 08h. A largada será no SESI Jaú.

Art 17º - O SESI-SP fornecerá às equipes bússolas para orientação na prova. As equipes ainda deverão levar consigo saco plástico para recolher lixos.

Art 18º - O vestuário deve ser compatível e garantir a segurança dos competidores nas regiões de riachos, matas e trilhas. Use roupas e calçados confortáveis para a prática de atividade física, protetor solar e repelente adequado a sua pele.

Art 19º - As equipes deverão chegar ao local da prova 30 minutos antes do horário de largada.



Art 20º - As equipes receberão a foto com a localização dos PCs (pontos de controle) e **indicação do Norte**. Junto ao mapa estará o *race book* com as informações de cada PC.

Art 21º - A equipe deverá correr junta a todo tempo, sujeita a conferência em qualquer momento da prova pela organização.

Parágrafo único - cada equipe deverá ter 1 (uma) bicicleta que estará com a equipe durante todo o percurso fora do SESI, obrigatoriamente.

Art 22º - A corrida de aventura terá orientação com foto aérea do local. O tempo máximo para a execução da prova é de 3 horas.

Art 23º As equipes deverão passar por todos os PCs, na ordem estipulada pela organização, sendo declarada vencedora aquela que terminar o **percurso completo** em menor tempo.

Art 24º As equipes que deixarem de passar por 1 PC serão classificadas de acordo com o menor tempo, imediatamente após às que realizaram o percurso completo.

Art 25º As equipes que deixarem de passar por 2 PCs serão classificadas de acordo com o menor tempo imediatamente após às que realizaram o percurso deixando de passar por 1 PC. Este critério será utilizado sucessivamente até a classificação de todas as equipes.

Art 26º Em caso de empate o critério de desempate será o seguinte :1 - Maior soma de idade dos 5 participantes; 2 - Maior número de mulheres na equipe; 3 - Equipe cuja empresa tenha o maior número de participantes no evento; 4 - Sorteio.

Art 27º O tempo de corte da prova em cada PC será determinado considerando-se o tempo total máximo de prova de 3 horas. As equipes que chegarem ao PC após o tempo de corte encerrarão sua participação neste ponto. Sua classificação será considerada até aquele ponto e a equipe será encaminhada ao PC de chegada.

Art 28º As equipes levarão consigo mapa do trajeto entre a largada e a chegada.

Art 29º Em cada PC haverá uma placa sinalizando sua localização. Em alguns PCs e em pontos estratégicos poderá haver um membro do staff com uma lista das equipes (número e nome) que verificará se a equipe está completa e anotará sua passagem. O capitão da equipe poderá conferir a anotação na lista.

Art 30º Nos locais onde houver um membro do staff que solicitar a união da equipe, a mesma deverá estar completa. O Staff entregará ao Capitão da equipe uma identificação que indicará que a equipe passou pelo controle com todos os membros da equipe. No caso da equipe estar incompleta, não será entregue a identificação de controle, acarretando a desclassificação da equipe. Após a chegada de um dos membros da equipe, O Staff poderá aguardar no máximo 10 minutos a chegada dos demais membros para que realize a entrega da identificação de controle. Depois de passados os 10 minutos, caso a equipe se apresente ainda incompleta, não será entregue a identificação.

Art 31º No PC de chegada a equipe se apresentará à organização para a apuração dos resultados.

Art 32º É obrigação de a equipe apresentar todas as identificações colhidas no percurso ao representante do SESI-SP na chegada. A inobservância dessa tarefa ocasionará a desclassificação da equipe.

Art 33º - Serão desclassificadas as equipes que forem flagradas pelos seguintes atos:

- Uso de bebidas alcoólicas, qualquer tipo de drogas ou estimulantes.
- Intimidação verbal ou física contra outras equipes ou aos postos de controle, resgates, pessoal de apoio e diretor de prova.
- Palavras obscenas e atos ofensivos contra outras equipes ou contra a própria equipe.



- Danos causados a propriedades particulares ou a natureza.
- Jogar copos de água e demais embalagens na trilha (é obrigatório armazenar o lixo nas sacolas plásticas entregues com o kit atleta e posterior o descarte nas lixeiras localizadas na chegada).
- Não passar pelo PC de chegada.
- Empregar atitudes desleais a outros concorrentes.
- Utilizar na equipe algum acompanhante que não seja membro escrito e não tenha sido autorizado pelo diretor de prova.
- Alterar ou mexer nas palavras ou anotações dos PCS.
- Não se apresentar nos PCs conforme regulamento.

Premiação

Art 34º – Serão oferecidos troféus às equipes classificadas em primeiro, segundo e terceiro lugares (1º, 2º e 3º) e medalhas a todos os participantes que cruzarem a linha de chegada, independente do naipe

Disposições Gerais

Art 35º - casos omissos deverão ser tratados com a equipe organizadora através dos telefones (14)3601-1205 e (14) 3601-1210 com Denise ou Nelson em horário comercial.